



# TURBULENCES VIDÉO

DIGITAL & HYBRID ARTS - revue trimestrielle #114 - Janvier 2022



# Gaëtan Le Coarer

## Rencontre

Propos recueillis par Jacques Urbanska

Gaëtan Le Coarer, qui vient de terminer sa résidence MAP (Mobility in Art Process) Pépinières européennes 2021 à Transcultures (Centre des cultures numériques et sonores) en Belgique, est un artiste-chercheur français.

### BANDE DESSINÉE, RÉALITÉ AUGMENTÉE/VIRTUELLE/ MIXTE ET NOUVEAUX ESPACES DE NARRATION

Gaëtan Le Coarer est actuellement doctorant à l'Université Savoie Mont-Blanc, en Sciences de l'Information et de la Communication & Sciences de l'Art, avec comme sujet de thèse « Bande dessinée et réalité mixte, vers de nouveaux espaces de narration », où il pose la question de savoir comment, à l'ère de l'interaction et de l'immersion, nous pouvons repenser, relire, interagir avec la narration en BD dans les espaces de réalités mixtes ? Il conçoit sa recherche doctorante comme un sujet se pensant et se construisant pour, en tant que et au travers d'une création, *An Domhan*, une expérience en Réalité Mixte (virtuelle et augmentée), adaptée de la légende irlandaise *La Mort tragique des enfants de Tuireann*. Ce créateur arborescent veut comprendre comment se structure la narration en réalité mixte, c'est-à-dire dans son cas, dans la « mixité »<sup>1</sup> des médias utilisés,

des espaces engagés, de la place et des incidences du corps vis-à-vis de la narration.

*Comment et pourquoi interroger précisément le médium de la bande dessinée ?*

**Gaëtan Le Coarer :** Si la bande dessinée, la narration et les espaces sont les principaux sujets de ma recherche, le « noir » en est le maître d'œuvre. Il est au centre de mon étude. Ce noir, c'est l'ellipse par excellence. C'est ce fondu au noir dans un film, l'ombre brutale d'un film noir, c'est du hors champ, c'est du potentiel spatial et donc narratif qui est abordé en bande dessinée de manière visuelle et qui est à réinterpréter de manière émotionnelle, expérimentale, abstraite... On pense évidemment aux productions de Sergio Toppi, Alberto Breccia, ou Danijel Zezelj, mais aussi aux réalisations de Ibn al Rabin ou même Lewis Tromdheim et Manu Larcenet. C'est également le noir des dessins de

1 - Paul Virilio, *La machine de vision*, collection L'Espace critique, Éditions

Galilée, 1988, 148.



An Domhan, 2021 @ Gaëtan le Coarer

Claude Parent et Paul Virilio qui évoquent l'architecture sous « l'angle » du corps et une nouvelle expérience du lieu. C'est le noir des trous noirs, objets célestes passionnants et dont le mystère est devenu récemment image, document. C'est le noir de la matière, l'énergie, dans l'interférence et le corps. Le noir comme notion scientifique étend un champ du possible qui nous aide à comprendre sa poésie, sa nature. Cela densifie, rallonge un schéma en construction. À la manière de ceux de l'artiste Dan Graham en perpétuelle conception.

*Comment se matérialise cette recherche dans votre cas ?*

En plus du travail sur la VR/RV, je réalise dans le cadre de ma thèse, et en amont du projet, des dessins à l'encre de chine sur papier en composant sur neuf feuilles de 50x50cm de côté disposées en carré au sol. Le corps en tant que dessinateur se trouve par-dessus ses feuilles. À l'aide de couteaux de peinture, imbibés d'encre de Chine d'un noir luisant, j'attaque la surface du papier. Par l'affûtage des gestes, des dessins, je sou-

haite aller plus loin que la surface du papier : plonger dans les profondeurs d'un noir, qui, lancé par ses qualités premières matérielles (proche des effets d'un *outré noir*), guide, outre l'encre, vers ses spatialités propres (et inquiétantes pour Henri Michaux<sup>2</sup>). Ce sont ces espaces, marqués par la profondeur du noir, qui me ramènent ou que je tente de ramener à la surface, que ce soit du point de vue du dessinateur ou du point de vue du lecteur. J'essaie de faire corps dans ce mécanisme propre au noir, invoquant l'état d'une narration singulière. L'influence de Marc-Antoine Mathieu est liée à cette approche narrative de la bande dessinée. Dans le premier tome de la saga des « Julius Corentin Acquefaques », *L'Origine* (cf. p.37), le lecteur est surpris par la mise en page et le récit déployé par l'auteur-scénographe. En effet, un trou se trouve au beau milieu de la page. Marc Antoine Mathieu est une référence majeure pour moi en BD. Il côtoie Matt Mullican, Will Eisner, Winsor McCay, ou même Marcel Duchamp...

---

2- Henri Michaux, *Emergences-résurgences*, Éditions Skira, 1993

En 2014, pour l'ouvrage « 10 ans de Numériques à Mons »<sup>3</sup>, j'avais eu le plaisir de rencontrer Éric Joris (The Crew)<sup>4</sup>, artiste pionnier en Belgique dans les expériences VR. Nous avons parlé longuement de l'effet déceptif<sup>5</sup> de certaines expériences en réalité virtuelle. Surtout qu'à l'époque, le matériel était très contraignant, la mise en place parfois longue. Et au final, on avait parfois un sentiment de : « tout ça pour ça ». Malgré l'énorme évolution du hardware ces dernières années, comment expliquer que ce sentiment se retrouve encore souvent dans la masse de projets qui sont aujourd'hui proposés ?

L'une des premières attentions que l'on porte à la réalité virtuelle dans une scénarisation de dispositif et dans la réalisation de ce dernier est justement l'expérimentation ! La scénarisation liée à ce que l'on montre dans le casque et la manière dont c'est perçu, vécu, interprété, utilisé, et parfois cassé par le corps de l'utilisateur n'est pas un détail, mais une véritable partie prenante du processus de création. Cela fait quelques années que les casques VR (de toutes sortes, de toutes marques) sont disponibles sur le marché, bien qu'ils ne soient pas accessibles à toutes les bourses. Les jeux vidéos, les expériences jouant sur un *waow effect*, et même une sorte de *reboot* des salles d'arcade pour la VR (que l'on résume par LBE, Local Based Entertainment) sont des approches, des développements qui sont prolifiques pour la Réalité Virtuelle. On s'aperçoit surtout dans tout ce corpus de lieux et d'œuvres que la VR est prise dans une forme simple de cross média. On propose un même « jeu » ou type de jeu sur un support différent. Comme le souligne l'artiste-chercheuse française Carole Brandon dans son appel à communication sur *L'Art et les cartographies sensibles* : « nous nous heurtons à plusieurs phénomènes :

3- Éditions Technocités, 2014

4- crew.brussels

5- Pris au sens de « décevant »

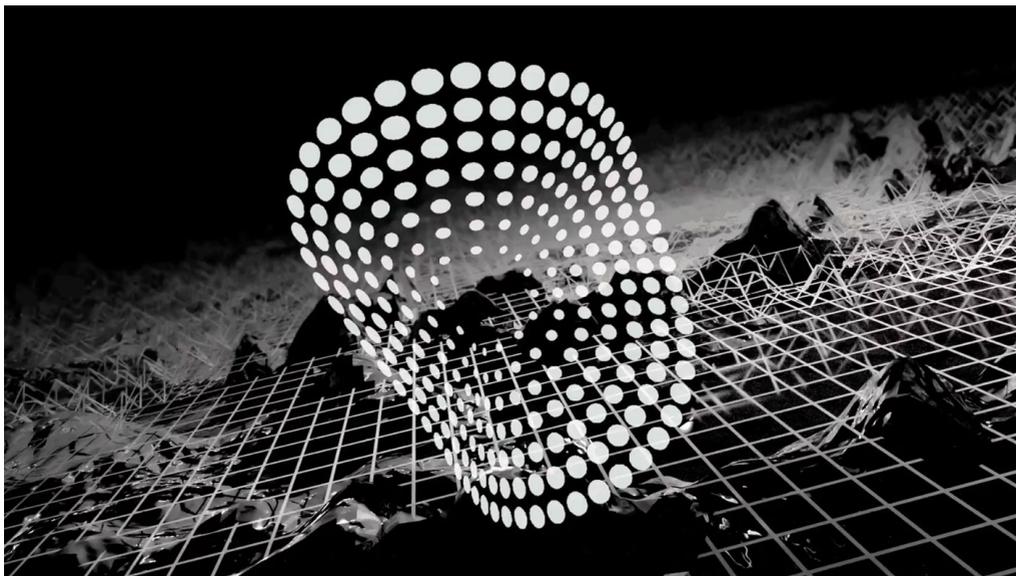
le premier est d'abord une non appropriation de ces technologies XR (*extended realities XR* ou *extended reality* désigne l'ensemble des environnements combinant le virtuel, le numérique et le matériel généré par des technologies) par les usagers, dont le manque d'intérêt provient du fait de cantonner les fonctions et buts de ces casques immersifs aux jeux vidéos, auréolés en plus, d'une croyance liée à la complexité de la technique. Le deuxième est ce stockage massif de données (comme les débuts de la photographie ou du CD-Rom) dont nous produisons plus facilement des répertoires quantitatifs voire des éléments de surveillance, sans parvenir à scénariser et rendre accessible ces matériaux qualitativement ». Et puis, comme l'écrit très justement Jean Baudrillard : « la simulation part à l'inverse de l'utopie du principe d'équivalence, part de la négation radicale du signe comme valeur, part du signe comme réversion et mise à mort de toute référence. »<sup>6</sup>

Par peur d'un éloignement et bouleversement de nos référents, la réalité virtuelle semble se cantonner justement à hypertrophier nos repères habituels, une hyper-réalité pour ne pas nous perdre. Les modélisations se piègent dans les affres de la ressemblance, réduisant les potentiels à un calquage hyperréaliste du monde. Les espaces proposés renforcent les représentations et « le réel est déjà mort mais ressuscité d'avance »<sup>7</sup>.

L'aspect déceptif de la VR réside certainement dans l'attente que l'on peut avoir de l'objet quand on ne le connaît pas, en plus de cette « croyance » dont parle l'artiste chercheuse Carole Brandon. Le créateur passe aussi (peut être) par cet aspect déceptif, mais il le prend en compte dans la scénarisation du dispositif en train d'être développé. De plus, il va essayer d'extrapoler, d'exacerber les capacités même du dispositif. Les capacités techniques propres à l'objet sont des paramètres, des contraintes, dans la nature même du dispositif.

6- Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, éditions Galilée, 1981.

7- *Ibidem*



Bandeau Colloque Visual Methods, Pépinières Européennes de Création, Transcures, 2021 @ Gaëtan le Coarer

Faire de la VR ce n'est pas seulement « faire avec » ces contraintes, mais aussi les critiquer, s'en jouer parfois.

Dans la réalisation de mon projet *An Domhan*, l'environnement immersif, c'est-à-dire ce qui est diffusé dans le casque, a été évidemment revu plusieurs fois par les influences d'une recherche-crédation, mais aussi sous les effets que produisent certaines mises en scène de l'environnement immersif. La notion de dimension est bouleversée en VR et l'aspect déceptif peut marquer un point d'arrêt à la compréhension. L'aspect déceptif du côté de la création, est une étape immanquable et également toujours à surpasser. En termes d'usage, il est tout aussi intéressant qu'une expérience bien accueillie.

*Dans votre thèse, quelles sont les problématiques que vous avez eu le plus de plaisir à remuer, ou qui vous ont donné ou vous donnent toujours des difficultés théoriques, conceptuelles... (comme par exemple la « narration en termes d'architecture et de spatialisat*ion ») ?

Il y a plusieurs concepts qui interviennent dans ma thèse et qui naissent directement du projet *An Domhan*,

que ce soit dans sa scénarisation ou dans les expériences utilisateurs. L'un de ces concepts affecte le lecteur. Le terme de « LECTURE® » est un néologisme reprenant le style procédural de mon directeur de thèse, l'artiste chercheur français Marc Veyrat. À la fois mots et signes, ces derniers s'intègrent dans un texte rendant une information illisible, c'est-à-dire nous portant plus loin que la lecture du mot. Ces derniers constituent des pauses, des nœuds dans lesquels l'information nécessaire à leur décryptage se mélange à d'autres sens. Ce sont des jeux de mots, un procédé à la qualité hypermédia, ouvrant la non-finalité d'un texte en réseau.

Ainsi le LECTURE® est-il signifiant, dans l'intégration des multiples définitions qu'il @-mix. Il fait tout d'abord référence à l'acte de lecture en soi. La situation dans laquelle un corps exprime de quelque manière que ce soit, quelques informations que ce soit. Ce terme intègre donc le corps à une situation actuelle de lecture. C'est un corps agissant, ne se limitant pas au langage, au vocable. Ce dernier fait signe, fait même image dans ce cadre, c'est l'image d'un lecteur, ou corps en lecture. Ce dernier lit mais aussi est lu. Nous y retrouvons

aussi le terme de « lecteur ». Anglicisme revenant à la racine du terme de lecteur, en tant qu'individu faisant la lecture, avant associé au culte, l'interprétation a glissé vers la scolastique, et fait dorénavant plutôt référence à un conférencier. Un individu présentant, exposant et partageant un savoir à une audience. LECTURE® est riche de sens, se loge dans une logique de « mixité », et dans l'approche des usages.

Je tente de revisiter aussi les idées de tressage et de spatio-topie<sup>8</sup> sur lesquelles repose la logique de réseaux de la bande dessinée. Tout d'abord j'envisage ce réseau au travers de la notion de *Locus*. Ce terme, emprunté à l'écrivain, dramaturge et poète français Raymond Roussel, spatialise et cartographie sensiblement les lieux (-autre) à l'œuvre et pratiqués par un utilisateur dans la scénarisation d'un dispositif XR de narration. Le *Locus* se charge de la mise en réseau des LECTURE®, au travers de 3 strates spécifiques. Le terrain d'expérimentation, c'est-à-dire la zone de jeu où se situent les deux utilisateurs qui selon leur déplacement ou les limites computationnelles du dispositif technique utilisé vont étendre ou réduire la zone, l'espace dans lequel ils se placent. Puis on a la grille qui représente l'agencement des événements vécu/à expérimenter, cette grille est perpétuellement traversée.

Enfin nous trouvons la carte permettant de faire usage et image et de mettre en scène l'expérience. Le *Locus*, c'est là où les corps ne sont plus seulement propres, mais sensibles à la *terre* du scénario, c'est-à-dire que le corps sensible – que nous tentons d'entreprendre dans la vision merleau-pontienne de la phénoménologie du corps – est ce corps, qui, plongé dans le lieu autre, évolue en dehors de son propre corps, l'étendue dépassant les limites du corps propre, caractérisé par une adaptation et une présence dans un environnement. La terre du scénario, elle-même remuée, retravaillée par la présence et le jardinage des LECTURE®, entend,

dans une articulation du schéma corporel, une augmentation du sensible.

L'architecture, ou plutôt l'*architexture* possède un grand rôle dans la conception de mon projet ainsi que de ma thèse. Le rapport direct entre la captation et l'expérience témoigne du rayonnement de l'arché qui, dans le noir, fonde l'architexture, c'est-à-dire : l'expression et l'exploration corporelle de la relation *en entre d'eux* étendue > du personnage-Autre à l'architecture. L'architexture comporte et met alors en place l'expérience selon les règles propres et sensibles en *vigueur*, dans la relation de ses *components* (composants - dans vocabulaire de l'interface d'Unity). Component porte en lui le vocabulaire de la programmation et de la CAO sur Unity. Ce terme permet de créer une confusion créative (à la manière d'un *toto*<sup>9</sup> de Marc Veyrat) dans la lecture de la thèse rappelant également une pratique de logiciel de création graphique et immersive (essentielle dans notre méthodologie de recherche création)

L'architexture est tout en réalité mixte et en bande dessinée, abandonnant toutes idées superflues de coordinations, homogénéités stylistiques d'apparats, pour la confrontation concrète, phénoménologique, corporelle aux espaces-même et autres corps *en jeu* dans l'expérience.

*Peuton dire qu'il s'agit d'un texte ? D'un message ? Disons que l'analogie n'éclaire pas grand-chose et qu'il s'agit de textures plus que de texte. Les architectures peuvent se dire des archi-textures, en prenant chaque monument ou chaque bâtiment avec ses alentours, sa contexture, avec l'espace peuplé et ses réseaux, comme production de cet espace. Une telle analogie éclaire-t-elle la pratique spatiale ?<sup>10</sup>*

8 - Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, 2. ed, Formes sémiotiques, PUF, 2011.

9 - [https://www.editions-harmattan.fr/livre-la\\_societe\\_i\\_materiel\\_de\\_l\\_information\\_comme\\_materiau\\_artistique\\_l\\_marc\\_veyrat-9782343056654-46108.html](https://www.editions-harmattan.fr/livre-la_societe_i_materiel_de_l_information_comme_materiau_artistique_l_marc_veyrat-9782343056654-46108.html)

10 - Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, Economica, 4ème édition, 2000.



Bandeau projet [4c37.0] @ Gaëtan le Coarer

Le philosophe français Henri Lefebvre est l'un des premiers à formuler le terme d'*archi-texture*. Il sert évidemment de base pour entreprendre une construction de l'*archi-texture*. Pour mettre en lumière cette élaboration, nous pouvons nous demander quelles différences il y a entre *archi-textures* et *architextures* ? Si les deux proviennent, naissent et réinventent *la place de l'architecture* et *la pratique de l'espace*, elles se différencient sur leurs modes d'action et leurs qualités propres. L'*archi-texture* semble se rapprocher d'une nouvelle forme du discours, là où l'*architexture* semble agir sur la narration même. En effet, l'*archi-texture* relocalise la figuration et la non-représentation d'un sens donné au récit (par le graphisme comme cité par Lefebvre) dans une mise en réseau là où l'*architexture* agit au travers d'une mise en réseau sur la constitution, et la fabrication d'une narration et du sens (attributeur) donné à cette dernière.

*Que pouvez-vous dire sur le passage de médium (la captation théâtrale, par exemple, ne donne pas*

*du théâtre, il y a conversion, recréation, dénaturation, perte/gain...) : que devient la BD lorsqu'elle intègre des éléments de réalité augmentée, qu'elle s'insère ou utilise le médium de la réalité virtuelle ?*

Le terrain offre un support à l'expérience. Je veux dire qu'il permet une appropriation des concepts et éléments de réponses d'une problématique par l'étude des usages et des informations que nous pouvons récolter (de l'étape de conception, les usages et stratégies<sup>11</sup> des auteurs, à l'expérimentation, les usages et tactiques<sup>12</sup> des utilisateurs). En 2012, Chapman et Sawchuk résumant la méthode de la manière suivante. La « recherche-création » est un domaine naissant en sciences humaines, où l'on s'intéresse aux expériences médiatiques et aux manières de savoir contemporaines.

11 - Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, I : Arts de faire*, Nouvelle éd., Michel de Certeau ; 1, Gallimard, 2010, XLVI.

12 - [2] Certeau, XLVI.

# GESTE HYPERMEDIA

BANDE DESSINÉE & RÉALITÉ MIXTE  
RECHERCHE CRÉATION

UNE CONFÉRENCE  
DE **GAËTAN LE COARER**

Dans le cadre de sa thèse **Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration**, le créateur chercheur Gaëtan Le Coarer (Université de Savoie-Mont Blanc) a développé l'expérience **AN DOMHAN XR** d'après une légende irlandaise. Il revient ici sur les principaux enjeux de sa **recherche-création** dont l'immersion des espaces de narration et la mise en scène d'un tel dispositif de mixité.

Dans le cadre du cycle Emergences numériques et sonores  
Un partenariat Arts2-Transcultures

<https://www.artsaucarre.be>  
<http://transcultures.be>

**ARTS2**



Les projets de recherche-cr ation comportent typiquement un processus cr atif, une composante esth tique exp rimentale ou une  uvre artistique<sup>13</sup> ». La m thodologie fait  uvre. Aussi pouvons-nous rapprocher la recherche-cr ation de cette phrase qui n'a de cesse de r p ter le peintre Pierre Soulages : « C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche »<sup>14</sup>. En effet, le processus artistique de Soulages entre en quelque sorte dans une m thodologie de recherche-cr ation, dans la mesure o  sa pratique m me de la peinture est perp tuellement repens e par la mati re, le geste, le support et la lumi re entre eux. Il interagit avec la toile, dans la mesure o  il adapte ses outils en fonction de l' uvre en cours, sans en conna tre le r sultat. Il cr e dans cette m thode de travail, un parcours, sur un terrain qu'il connait (par exemple l'outre-oir), et que le spectateur pourra ensuite contempler et m me sera en mesure de jouer dans et avec l'espace.

La bande dessin e, pens e dans une m thodologie de recherche-cr ation dans un processus hyperm dia, agit et permet d'agir dans l'espace de l' uvre, outre-image, entre-image et la situation de cette derni re. La s quence ainsi est boulevers e. D j  avec Groensteen (historien et th oricien de la bande dessin e de nationalit  belge et fran aise), la s quence  tait l'ADN de la bande dessin e, elle permet de l' tudier et de la lire sur le plan du r seau. En tant que lecteur, nous y rentrons par la spatio-topie. « Il faut que l'id e et la forme premi re d'un ouvrage soient un espace, un simple lieu o  sa mati re se placera, s'arrangera et non une mati re  

placer ou   arranger »<sup>15</sup> note Groensteen en citant les Carnets du moraliste et essayiste fran ais Joseph Joubert.

Enfin, je pense que la BD doit s'envisager comme concept propre et individuel qui dicte sa propre narration, et communique   sa mani re ses propres r cits. Aussi, je dirais m me que la BD a besoin de concept, c'est- -dire qu'elle m rite d' tre absorb e par des id es en bande dessin e. Quelque chose de l'ordre de la cr ation d j  prompt   envisager la bande dessin e. Dans cette sp cificit , on pense bien  videmment   la didactique d'Eisner, qui en dessinateur technique qu'il est, raconte par l'image et en s quence comment il compose des images en s quence. On songe   McCloud qui s quence des analyses, signe, et sch ma afin de comprendre les enjeux de la bande dessin e. Je pense aussi   l'auteur de bande dessin e am ricain David Mazzucchelli<sup>16</sup>, qui dans son *Asterios Polyp*<sup>17</sup>, et l'axonom trie architecturale, place le lecteur dans le sens de l'id e en bande dessin e. C'est une sorte de biopic. Au fur et   mesure nous voyons passer plusieurs th mes, et aussi plusieurs disciplines que le personnage apprend   ma triser, ou appr cie critiquer. C'est comme cela que l'histoire interroge l'architecture (le personnage est lui-m me architecte), le th  tre, la m canique, et la musique. Ces disciplines interviennent v ritablement dans l'histoire, dans une forme de tautologie de la BD. L'auteur repr sente ainsi ce que devient la musique ou ce qu'est la musique en BD sans  mettre de note   la vol e, et des phrases flottantes aux vents lanc s d'instruments imaginaire, mort-n , car ne revendiquant paradoxalement plus aucun son (bruit et onomatop e ne sont pas compt s ici). La musique en BD chez Mazzucchelli, devient une page, devient de l'espace et du temps sur lequel se compose et se recompose l'histoire. Art sub-

13- Owen B. Chapman et Kim Sawchuk, « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" », *Canadian Journal of Communication* 37, no 1 (13 avril 2012) > <https://cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/2489>

14-Jean-No l Cristiani, *Soulages, le noir et la lumi re*(P.O.M films et France 5, 2008) > <https://boutique.centrepompidou.fr/fr/dvd/dvd-soulages-le-noir-et-la-lumiere/708.html?ga=2.238558976.16568470.1600266376-1829757460.1578146948>

15- Thierry Groensteen, *Syst me de la bande dessin e*. 1: ..., 2. ed, Formes s miotiques, Presses universitaires de France, 2011, 31.

16- [https://fr.wikipedia.org/wiki/David\\_Mazzucchelli](https://fr.wikipedia.org/wiki/David_Mazzucchelli)

17- David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, trad. par Fanny Soubiran, Casterman, 2010.

versif par excellence, la BD ne renvoie qu'à elle-même dans les images. La narration en BD se charge de porter les messages par une construction qui n'est jamais en surface absorbe le sujet (la musique par exemple) et en dévoile les substances-propre au média. Avec Mazzucchelli, ce média est un objet, c'est un livre.

En VR, en AR, en XR, on peut penser en BD. Le *En* est la particule signifiante de l'approche expliquée un peu avant. L'expression *en bande dessinée*, ou *en réalité mixte* est répétée à de nombreuses reprises dans ma thèse et ma pensée en général. Ce « en » en italique extrapole son statut de préposition généralement insistant sur l'état, la position dans cet état ou l'espace même. « *En* » introduit un potentiel adjectif, voire une affection et forme une conceptualisation du nom auquel il se rattache. Gilles Deleuze, durant sa communication *Qu'est-ce que l'acte de création ?* parle d'idée « en cinéma ». C'est cette conception, ce qui pousse à l'adaptation, quand un réalisateur lit un livre par exemple. C'est l'idée du concept dans sa place la plus fondamentale, dans le lieu de création de l'artiste. *En bande dessinée* ou *en réalité mixte* signifie donc la conceptualisation en général ou d'un sujet spécifique que nous lions à la bande dessinée et la réalité mixte. Il n'y a pas vraiment de transition de l'un vers l'autre, de la BD vers l'XR, par exemple. Mais plutôt une manière de faire et penser, en BD, en XR.

*Plus directement : comment la réalité virtuelle et surtout la réalité augmentée ou encore les réalités mixtes transformeraient-elles ou pourraient transformer la BD d'aujourd'hui ? Quel est, selon vous, le futur hypothétique d'un art de la bande dessinée qui quitte le domaine du livre ?*

En finissant ma thèse, je serai peut-être en mesure, du moins à mon niveau, de mettre en place des modèles, des systèmes pour repenser la BD avec la VR, l'AR et la réalité mixte. Ce que je peux déjà dire, c'est que tout entre dans un processus de création. Dans mon cas

en particulier, le noir et la notion de procédé (pour reprendre le terme de Raymond Roussel<sup>18</sup>) est essentielle. La manière dont un auteur produira des bandes dessinées en réalité virtuelle, augmentée et mixte) participera à comprendre et mettre en image la manière dont il envisage la narration. Les dispositifs immersifs mentionnés plus tôt inscrivent et développent de nouveaux potentiels pour la narration en bande dessinée. Cette dernière doit être ainsi explorée sur de nouveaux espaces et se construire de nouveaux systèmes de narration pour ces dispositifs-là.

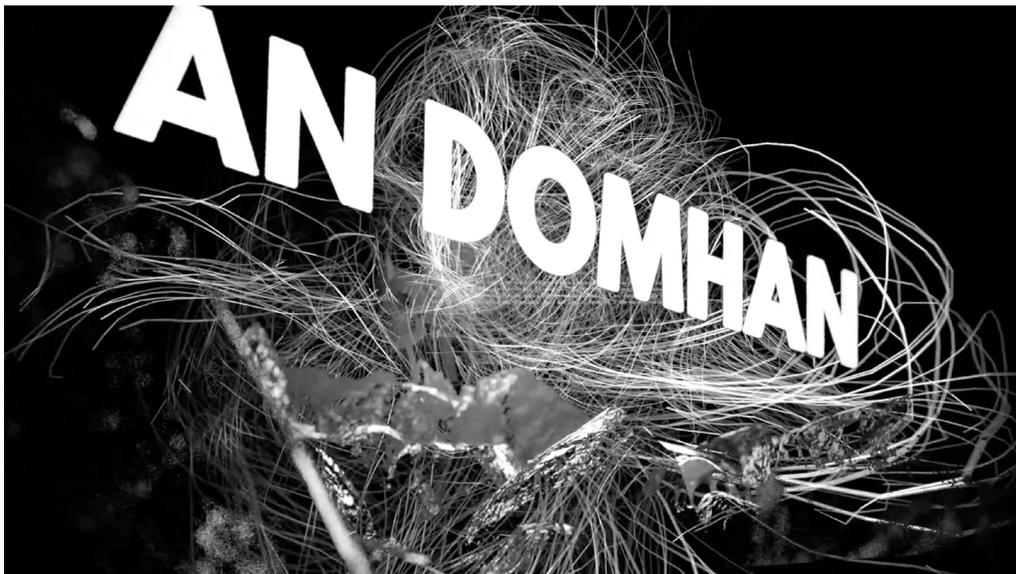
L'analyse des espaces et la structure en construction entre eux au travers de la scénarisation d'*An Domhan* et des premiers concepts soulevés liés à la BD m'ont permis de mettre en avant un modèle, un moteur pour reprendre cette fois un terme du vocabulaire de Paul Virilio (urbaniste et essayiste français). Ce modèle qui forme l'ADN, le moteur d'immersion, le système fondamental sur lequel repose la logique en réalité mixte dans *An Domhan*, permet de structurer ma thèse. À partir d'analyses de premiers usages, d'un état de l'art, de dessins et de schématisation, j'ai créé sur le coin d'un mur chez moi, une relation entre une mindmap et un schéma. Le schéma élabore un fonctionnement, un mécanisme à la manière des croquis préparatoire de Marcel Duchamp<sup>19</sup>. Ceci conçoit la manière dont j'organise (le plan) et conçois ma thèse.

J'écris alors, par le traitement spatial du plan, une grammaire de l'espace<sup>20</sup>, que l'on peut retrouver également chez Duchamp. En 1927, celui-ci emménage dans son atelier au 11 rue Larrey à Paris. Il aménage alors ce petit endroit, brut de décoffrage, pour être à la fois un lieu à vivre et un lieu de création qui soit propre à l'artiste. Une porte de cet atelier-appartement va être

18- Raymond Roussel, *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, Collection l'imaginaire, Gallimard, 2005, p. 324.

19- Marcel Duchamp, *Duchamp du signe*, Flammarion, 2013.

20- Henri Poincaré, *La science et l'hypothèse*, Flammarion, 2017, pp. 64-103.



An Domhan, 2021 @ Gaëtan le Coarer

la *component* charnière de la production de l'artiste à l'époque. Cette porte de l'atelier du 11 rue Larrey de Duchamp est un ready-made, ou plutôt ce qui est devenu de lui-même un ready-made. En effet, Duchamp va bricoler l'espace de et autour cette porte au milieu d'une double ouverture en angle droit. « Cette porte vient démontrer, d'une manière quasi scientifique, la possibilité pour une chose d'occuper, alternativement, des positions totalement opposées »<sup>21</sup>. Pour répondre à Paul Matisse, on peut utiliser le terme : simultanément. À Paul Matisse de dire que « Marcel a mené ses propres recherches et quand il a atteint le stade où les opposés pouvaient vivre ensemble, il s'y est tenu »<sup>22</sup>. Duchamp exploite la réalité mixte au travers de sa tactique architecturale. De la même manière, j'essaie d'articuler l'expérience et le scénario spatialement dans *An Domhan*, Duchamp ouvre et ferme ses pièces d'atelier par l'interface de cette porte. Cette idée d'interface en réalité mixte est proposée par

21 - Quentin Jouret. *L'art de la discrétion (l'infrance et le petit usage)*, Art et histoire de l'art, Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 201., p. 317.

22 - Michel Vanpeene. *Les clefs de la rue Parmentier : entretien avec Paul Matisse et Jacqueline Matisse Monnier*, art. Cité, p.17 » cité in *Ibid*.

la charnière de la porte de Duchamp, cette dernière devient un concept. Ce concept également en « X » se retrouve au cœur de ma structure et articule la disposition des espaces, ainsi que leurs dimensions. De la même façon, je conçois mon propre procédé pour penser et créer (rédiger) la thèse ainsi que le plan, j'envisage la bande dessinée en réalité sous cet angle « charnière » là. Je ne peux pas savoir, à l'avance, comment la BD, en tant que système, mécanisme et architecture narrative, va être affectée. Il faut y travailler concrètement, trouver une réponse dans le faire.

© Propos recueillis par Jacques Urbanska<sup>23</sup>  
- Turbulences Vidéo #114

<https://gaetanlecoarer.wixsite.com/noir>

23 - Le format long de cet article sera publié sur le site de [Transcultures](https://www.transcultures.com) début 2022